Retrospectiva Dead Rising - Infestado de Zumbis

intro

Zumbis são um tipo bem comum de ameaça na cultura popular, indo de filmes, passando por quadrinhos, chegando até os videogames. Os grandes trabalhos que popularizaram esse monstro, nessa mídia, foram The House of the Dead (1996), e Resident Evil (1996).
Resident Evil, quando saiu se tornou o expoente de jogos de zumbis mais conhecido, não necessariamente o melhor. Apesar de não ser totalmente um jogo sobre zumbis, nos primeiros títulos é o inimigo mais recorrente no começo. Mas em 2005, os zumbis foram abandonados, sendo substituídos pelos Ganados, um tipo diferente de monstro.
Mesmo assim, um ano depois, a Capcom lançou outro jogo de zumbis: Dead Rising. Mas como é esse jogo? O que fez para se destacar? E como ele trouxe os zumbis? Muito bem, é pra isso que esse vídeo existe. Bem vindo à minha Retrospectiva Dead Rising.

Desenvolvimento

Originalmente, o projeto começou a ser produzido com uma continuação do jogo Shadow of Rome, que foi concebido como o primeiro jogo de uma franquia, mas devido às vendas fracas do jogo, em especial na América do Norte, os planos de uma continuação foram abandonados em favor de um projeto novo.
A produção do jogo veio a partir de um desejo da companhia responsável pela produção e publicação do jogo, a Capcom, de conquistar um nicho no mercado ocidental de games, herdado do projeto de franquia de Shadow of Rome. Com essa mentalidade, a companhia desenvolveu o jogo para o console da empresa americana Microsoft, o Xbox 360, sucessor do Xbox original, que saiu antes do console japonês, o Playstation 3, e por volta de 2005-2006 estava conquistando uma boa parcela do mercado ocidental.
Os desenvolvedores se inspiraram no filme O Despertar dos Mortos de 1978, dirigido pelo mestre do horror e padrinho do gênero de mídias de zumbi, George Romero, pegando o conceito de humanos enfrentando zumbis dentro de um shopping, algo que serviu bem para direcionar o projeto, mas que acarretou em alguns problemas legais.
Em 2008, dois anos depois do jogo sair, o Grupo MKR, detentor dos direitos do filme e do Remake de 2004, Madrugada dos Mortos, entrou com uma ação judicial contra a Capcom por alegar que o conceito de zumbis em um shopping infringiu os direitos autorais dos filmes. Mas em outubro do mesmo ano a decisão judicial foi que o Grupo falhou em provar qualquer similaridade entre os elementos protegidos por direitos dos filmes dentro do jogo, e concordou parcialmente que o conceito de humanos enfrentando zumbis em um shopping é uma ideia livre de registro.
O jogo foi a primeira cobaia, por assim dizer, do então novo motor de jogo da Capcom, o **MT Framework**. ‘MT’, que designa "Multi-Thread", "Meta Tools" e "Multi-Target", foi criado para melhorar a produção de jogos da empresa, que antes utilizava de ferramentas e motores criados pelos times de desenvolvimento de cada jogo, que era uma prática ineficiente.

Houve uma tentativa de usar a popular Unreal Engine 3, que em 2006 estava se tornando bem popular entre os desenvolvedores de jogos, mas essa iniciativa foi abandonada devido a limitações e desempenho e por conta da proprietária da Unreal, a Epic Games, oferecer um suporte insatisfatório no Japão.
O jogo foi anunciado em 2005 como Dead Rising, até aquele ponto um título provisório, e desde o seu anúncio até de fato o seu lançamento o jogo passou por algumas mudanças. Algumas que se podem notar examinando as primeiras imagens do jogo foram uma troca de interface, uns toques na jogabilidade, um redesign do protagonista, e de acordo com uma entrevista com o produtor Keiji Inafune, o jogo se passaria no shopping ao longo de dez dias, mas que no jogo final esse tempo foi reduzido para três dias.

Design

O jogo apresenta os seus personagens com um visual mais puxado para o realismo que era possível alcançar para um jogo com o escopo dele da época. Apesar de ser um jogo japonês, o design dos personagens não é um estilo mais cartunizado que tenta aplicar uma beleza, mas um bastante influenciado pelo design ocidental que abraça a parte feia do ser humano.
A **trilha sonora** é composta por duas partes: uma de faixas originais, essa de faixas originais podem ser ou de músicas ambientes, geralmente trilhas que tocariam de fundo em um estabelecimento comercial como um shopping, um mercado ou uma loja qualquer, a outra é de faixas dramáticas, geralmente tocando durante as cinemáticas ou em momentos chaves da história; a outra parte são músicas licenciadas, que tocam durante momentos específicos como batalhas de chefes ou os créditos do jogo. As músicas dramáticas são boas, nada impressionante, e combinam com os momentos em que tocam. Já as faixas ambientes combinam com os cenários, causando esse contraste de um ambiente pacífico e comercial, transformado num lugar de horror de sobrevivência. Sobre as faixas licenciadas eu comento mais pra frente.
Um dos destaques principais do jogo é o **level design**. O jogo foi um dos primeiros exemplos de jogos em mundo aberto desenvolvidos por um estúdio japonês, mas ao invés de focar no tamanho do mapa, decidiram focar na densidade. O jogo inteiro se passa dentro do shopping da cidade, o único local de lazer existente. O shopping é segmentado em 8 partes principais: as 8 praças de lojas, o parque central de lazer e os túneis de manutenção, mais as subdivisões. Cada um desses locais têm as suas próprias características, e é impressionante o nível de detalhes que existe em cada loja, em cada sala de manutenção desse shopping (exceto talvez os túneis), como as capas dos livros nas prateleiras ou as posições dos manequins em lojas de roupas. É tão rico que faz com que pareça que esse shopping era mesmo um local funcional, mas que foi arruinado pelo surto.
Para manter o progresso do jogo, existem banheiros espalhados pelo shopping que devem ser usados para salvar o jogo. Algumas praças que não possuem banheiros, o que faz com que eles fiquem relativamente afastados uns dos outros, e o jogo não possui checkpoints, então se por um acaso o jogador morrer, quando reiniciar ele voltará do último save, podendo tirar muito do progresso, então é muito sábio salvar sempre que está para começar ou após concluir alguma missão.

Jogabilidade

O jogador

O jogador controla Frank West, um indivíduo não tão habilidoso, não tão forte, sem muito vigor, um cara normal fisicamente sem habilidades extraordinárias, pelo menos no começo.
Frank possui uma **vida**, representada por blocos amarelos, que podem ser perdidos ao ser atacado por zumbis ou outros humanos ou cair de lugares altos. Para repor a saúde, existem **comidas** espalhadas por todo o shopping e cada alimento recupera uma quantidade diferente de blocos. Em comidas também em algumas partes do shopping existem liquidificadores que podem combinar duas comidas em uma mais potente. As misturas podem gerar 6 tipos diferentes de sucos, que cada um dá um efeito diferente.
Para se defender, Frank pode se utilizar de quase **qualquer objeto como arma** presente no shopping, indo de objetos para enfeite, passando por itens estéticos, chegando até armas de fato. O limitador é que cada arma desgasta com o uso, forçando o jogador a buscar e utilizar outras armas quando quebradas. Nem todas armas são eficientes, mas a abundância faz com que o jogador quase não passe por falta de recursos. Uma das armas que vale destacar são as Rainhas Insetos, que só podem ser usadas uma vez quando obtidas, mas que matam todos os zumbis em volta de uma certa área. Mais sobre elas na parte da história.
Além disso, **livros** podem ser adquiridos que ao serem armazenados no inventário dão uma série de efeitos. Caso livros com o mesmo efeito sejam armazenados, o efeito é multiplicado pelo número de livros presentes.
E para complicar, o jogador possui um **inventário** com um número limitado de itens e que pode ser ocupado por comidas, armas ou revistas. E existem alguns itens tão grandes que não podem ser carregados no inventário.
Isso é proposital para casar com o **sistema de progressão do jogo**. O jogo possui os **PP**s (Pontos de Prestígio), que são ganhos ao realizar certas ações. O acúmulo deles permite que o jogador suba de nível, a cada nível alcançado, Frank recebe melhorias no seus status, como causar mais dano, mais velocidade, um aumento na vida, mais espaço para carregar itens e novas habilidades. É possível alcançar o nível 50 e é uma progressão demorada, mas que estimula o jogador a fazer o que é oferecido e dá ao jogo um fator de rejogabilidade muito alto, sendo que o nível é mantido de uma jogada para outra.
Como parte do personagem, Frank tem acesso a uma **câmera fotográfica**. Os elementos fotografados podem variar entre 6 gêneros e a proximidade deles em relação a lente dá um bônus de PP diferente. A câmera pode tirar até 30 fotos, mas existem lojas espalhadas pelo shopping que permitem repor a bateria.

Zumbis

Os zumbis em Dead são a ameaça mais presente no jogo e são bem padrões para o que se espera de zumbi: são lentos, completam tarefas simples com dificuldade. A única característica que os diferencia dos zumbis de outras mídias é que eles se tornam mais agressivos durante a noite. Eles andam, alguns poucos tem um passo mais rápido, podem arranhar e agarrar o jogador, tirando um bloco de vida por agarrão. Se o jogador for agarrado duas vezes em sequência e não recuperar a vida com comida, no terceiro agarrão

o zumbi colocará o jogador no chão e precisará acertar o botão na tela, do contrário o zumbi arrancará dois blocos de vida.
Não existem tipos diferentes de zumbis, mas sim diferentes modelos. Um zumbi policial, por exemplo, não realiza ações diferentes de qualquer outro zumbi, mas geralmente está equipado com um cacetete ou uma pistola.
Eles não são difíceis de matar, dependendo da arma podem inclusive morrer com um único ataque, mas a magia está na quantidade. Assim como em uma obra do Romero, eles podem ser fáceis de lidar quando estão em pequena quantidade ou em um ambiente vasto, mas basta inverter esses dois cenários que eles se tornam um problema. Se o jogador estiver próximo a vários, eles atacam ao mesmo tempo, se um dele conseguir agarrar o jogador, alguns em volta podem tornar o agarrão mais forte, requerendo o apertar de botões em sequência para se libertar.
A vasta quantidade de zumbis não só quer dizer mais inimigos para atacar o jogador, mas também mais obstáculos para obstruir a passagem dele e serem evitados. Isso somado ao fato de que as armas têm durabilidade limitada força jogador a pensar bem antes de começar a atacar todos os zumbis que aparecem. É um dos jogos que entende muito bem e consegue aplicar o conceito da horda zumbi, onde o desafio não está no monstro em si, mas no número de monstros juntos.
No canto inferior direito da tela mostra quantos zumbis o jogador foi capaz de matar, e o jogador ganha bônus ao eliminar de 50 a 50 zumbis e um bônus ainda maior de mil em mil zumbis.

Sobreviventes

Para ganhar mais pontos de prestígio, Otis irá avisar Frank pelo transmissor sobre sobreviventes que estão em situações de risco, os chamados **Furos jornalísticos**. Quando um sobrevivente é encontrado, é preciso conversar com ele para assim escoltá-lo até a Sala de Segurança. Alguns têm histórias simples ou bobas, outros possuem incidentes bem trágicos, infelizmente todas elas contadas somente através de texto. Ao fazer um sobrevivente se juntar ao jogador, ele ganha um bônus de PP e o sobrevivente irá seguí-lo para onde for, e durante a trajetória, o jogador pode dar itens de comida para repôr a vida do sobrevivente, e se ele morrer por algum zumbi, alguns se transformam também. Ao alcançar A Sala de Segurança ficará em um dos alojamentos, e assim o jogador recebe um bônus por escoltá-lo com sucesso.
E é aí que a coisa complica e muito. Primeiro porque todos os sobreviventes não sabem se defender com eficiência, e mesmo que se estiverem armados ou se forem armados, eles não conseguem dar conta de uma horda pequena de zumbis, ficando presos entre os ataques e incapazes de revidar. Segundo porque eles têm uma péssima locomoção, sendo incapazes de seguir o caminho mais curto até o jogador, levam tempo para subir obstáculos, além de ficarem presos em cantos vez ou outra. Terceiro porque não é porque o jogador teve contato com um sobrevivente que ele irá se juntar ao jogador logo de cara, alguns precisam que algum item ou mesmo que outro sobrevivente seja encontrado para que assim possam ser escoltados. Quarto, mesmo que alguns se juntem ao jogador não conseguem andar tranquilos, possuindo algum machucado ou estando debilitados demais para andarem sozinhos, e precisam que o jogador os carregue. Quinto, porque o jogo não mostra se um sobrevivente passa para a próxima área junto com o jogador, e se ele não passar, a vida dele cai com o passar do tempo, e quando o jogador retorna para a área onde foi deixado, ele se encontrará num local aproximado de onde foi abandonado. Sexto

porque o jogador ainda é capaz de acertar os sobreviventes, e se isso acontecer com frequência, eles desertaram e se tornaram hostis com o jogador, perdendo a oportunidade de ganhar PPs ao conseguir levá-los à Sala de Segurança. Sétimo, porque o jogo possui uma regra que limita o jogador a escoltar mais do que oito sobreviventes simultaneamente, e alguns furos envolvem mais do que um sobrevivente. Oitavo, porque esses Furos só podem ser iniciados depois que Frank escutar por completo o recado dado por Otis via o transmissor, e quando isso acontece Frank não tem acesso às armas, não pode pular, mas ainda assim fica vulnerável a ataques, e se ele for atacado enquanto escuta o recado, a mensagem é interrompida, Otis irá ligar de novo dessa vez dando bronca em Frank, e começando o recado desde o começo. Nono porque alguns desses Furos jornalísticos não são avisados por Otis via o transmissor nem ficam marcados onde são, quando começam ou até quando duram, ou seja, muitas vezes o jogador vai encontrar sobreviventes despreparado. Décimo, porque ainda assim, se não bastasse dar os itens ou encontrar outros sobreviventes e escoltá-los até um lugar com segurança, alguns decidem realizar motins que se não revertidos, farão com que alguns sobreviventes com quem dividem quarto saiam da Sala de Segurança e não podem ser resgatados de novo, removendo os bônus de resgatar aqueles sobreviventes ao final do jogo.

A dor de cabeça por resgatá-los pode ser compensada pelo ganho de PPs ao fazê-los se juntar ao jogador e serem escoltados, mas ainda assim requer muita paciência e atenção do jogador. Resgatar todos em uma única jogada é difícil e frustrante (ainda mais se for a primeira), sendo recomendado realizar tal feito apenas para jogadores que alcançaram o nível 50 e que querem obter todos os troféus ou conquistas (eu completei uma vez seguindo detonado, e nunca mais).

Psicopatas

Nem todos os sobreviventes que o jogador encontra são amigáveis. Alguns deles são agressivos e perigosos, os chamados psicopatas, que servem como os chefes do jogo. São nomeados assim porque no contexto de cada, eles são enfrentados por uma de duas causas: ou eles pessoas comuns que piraram com o surto zumbi; ou já eram pessoas ruins e se aproveitaram da situação para aumentar o caos. A maioria deles é opcional, ligados aos Furos jornalísticos, outros devem ser derrotados para dar prosseguimento a história nos casos, mas mais sobre isso eu falo na história.

Cada um também tem os métodos próprios de ataque, alguns a curta distância, outros a longa distância. E é preciso saber como e quando atacar, mas também a hora de parar de atacar, porque depois de uma certa quantidade de ataques em sequência, o dano é reduzido e eles não são atordoados pelos ataques, e é geralmente nesse cenário em que eles lançam os seus ataques mais fortes, e que dependendo do nível e da vida do jogador, pode ser fatal.

Cada psicopata tem o seu próprio tema, e a grosso modo são faixas licenciadas. Todo mundo que jogou esse jogo ativa um gatilho quando escuta essa música. Não são as faixas mais incríveis do jogo, mas conseguem criar um estado de alerta para o jogador sobre esses maníacos.

Quando derrotados, eles têm uma cinemática de morte, a maioria delas bem satisfatória, e dão bônus de pontos, e alguns opcionais ainda dão a oportunidade de resgatar sobreviventes reféns.

História (spoilers)

72 Horas

A história do jogo é contada através do modo principal e único acessível no começo, o modo 72 horas, os outros dois modos são desbloqueados em sequência, mas depois eu falo deles. Frank West, um fotojornalista freelance, está à procura de um grande furo jornalístico. Através de uma fonte, ele fica sabendo de uma interferência militar na pacata cidade de Willamette, no estado do Colorado, e chega na cidade a partir de um helicóptero, pilotado por Ed DeLuca, conseguindo atravessar o bloqueio dos militares. Avistando o shopping, ele decide descer até a cidade para saber o que está acontecendo, e pede para o piloto retornar para buscá-lo daqui a três dias. Ao encontrar as pessoas no estabelecimento, ele descobre que elas estão refugiadas no local por conta de zumbis, mas que também conseguem tomar o local. A segurança do local é feita por três pessoas, Brad Garrison, Jessica McCarney e Otis Washington. Então cabe a Frank descobrir o que causou o surto, servindo de ajuda para o trio.

O jogador precisa lidar com os acontecimentos do jogo com a passagem do tempo. Frank tem 72 horas para resolver o mistério de Willamette, depois desse tempo o jogo acaba. Mas não são 72 horas reais, já que dentro do jogo possui a sua passagem de tempo: 1 segundo real são 12 segundos dentro do jogo; 5 segundos são 1 minuto; 20 minutos são 1 hora; e duas horas equivalem a 1 dia no jogo, logo tudo deve ser feito em 6 horas de jogatina. Isso faz com que as missões do jogo, no caso das missões principais são chamadas de casos, tenham hora para começar (quando um é concluído, o seguinte não é imediatamente iniciado), uma duração e um horário para terminar que depois dele é impossível concluir aquela missão. Sobre os casos, quando um deles expira, ele é dado como fracassado e todos os subsequentes são trancados, impedindo de saber as respostas sobre o incidente de Willamette. Mas o jogo não acaba quando isso acontece, já que ele possui múltiplos finais. O que determina o final do jogador é: 1, se ele concluiu ou não todos os casos; e 2, onde ele estará quando o helicóptero de Frank voltar. Essa característica é uma faca de dois gumes: se por um lado ela impede o jogador de explorar o shopping no seu ritmo, por outro ela também o força a estar sempre explorando o ambiente.

Frank como personagem tem suas qualidades. Por um lado, ele não é tão denso ou complexo quanto outros protagonistas de jogos de terror, mas está longe de ser um heroi infalível e perfeito. Ele decide ajudar Brad e Jessie para conseguir a história dele, e se ele conseguir ajudar alguém durante o processo é consequência. Possivelmente ele ajuda outras pessoas para obter mais testemunhos da grande história que ele irá cobrir.

A história como um todo é interessante, e tem os seus momentos. Certamente ela não é livre de defeitos, como o fato dos zumbis tomarem o shopping porque uma velinha foi atrás do cachorro dela é algo muito tosco, mas o jogo consegue construir um clima de tensão e mistério muito bem, e com um bom ritmo consegue entregar respostas.

Ao ajudar Brad e Jessie pela primeira vez contra um indivíduo misterioso chamado Carlito, Brad revela que ele e Jessie são agentes do Departamento de Segurança Interna dos Estados Unidos, tudo indicando que o surto foi fruto de uma ação terrorista. Eles foram mandados para resgatar Dr. Russell Barnaby, mas que se recusa a ir com eles a menos que consigam confirmar uma passagem segura para fora da cidade. Para complicar, existe alguma coisa bloqueando as comunicações com o mundo exterior. O que leva eles a resolverem as coisas do próprio jeito.

Um **tema** que está nas entrelinhas do jogo é o **consumismo**. Não é a primeira vez que uma história de zumbis trata disso, os já mencionados Despertar dos Mortos e Madrugada dos Mortos também trataram desse assunto, mas Dead Rising consegue fazer um comentário sobre esse assunto em jogabilidade e história. Em jogabilidade, o local em que se passa o jogo é nada mais do que um shopping, um local que em sua concepção é construído para vender produtos ou serviços. Mas quando locais desse tipo são tomados por forças irracionais, ele perde o propósito, porque não são pensados em proteção, refúgio ou abrigo.
Na história, esse tema está atrelado ao motivo do surto ter iniciado. Quando questionado, Dr. Barnaby revela que trabalhou anteriormente em uma pesquisa para aumentar a produção de gado em uma cidade na América Central chamada Santa Cabeza, mas nesse estudo descobriram a existência das rainhas, as mesmas que matam zumbis em área. Mas a pesquisa saiu do controle, e a cidade foi transformada, levando a uma operação de limpeza de provas conduzida pelo governo americano, sobrevivendo apenas Carlito Keyes, que em retaliação provocou o surto em Willamette, Dr. Barnaby e Isabela, a irmã de Carlito. Ele até diz algo parecido em voz alta durante o jogo.

Finais

Falando sobre os finais, existem 5: onde apenas um é o canônico. Indo do pior ao verdadeiro:
Tem o final F, que para ser alcançado, o jogador deve concluir todos os casos até o caso 7-1, mas deve falhar o caso 7-2, onde Frank deve recolher bombas espalhadas pelo estacionamento do shopping. Falhando em concluir esse caso, as bombas são detonadas, matando todos no shopping e as rainhas são lançadas na estratosfera, iniciando uma epidemia.
Tem o final E, onde o jogador falha em algum dos casos além do 7-2, e Frank não aparece no heliporto no dia combinado. Como ele não aparece, Ed decide resgatar os sobreviventes que ficaram.
O final D, onde Frank deve ser capturado pelos militares quando o tempo acabar. Ele é levado como prisioneiro e o exército consegue lidar com o surto na cidade, mas a verdade por trás do incidente continua um segredo.
O final C, o jogador deve concluir todos os casos, mas não ir até Isabela 2 horas antes da chegada do helicóptero. Percebendo que Frank não vai retornar, Ed decide ir embora, mas é atacado por um zumbi. Os créditos seguintes relatam que houve uma quarentena na cidade, mas a verdade por trás do ocorrido nunca foi revelada.
O final B é semelhante ao final E, onde o jogador falha em algum caso além do 7-2, mas Frank aparece no heliporto. Ele diz a Ed que vai ter que levar mais passageiros, mas conseguiu o seu grande furo e assim continua o mistério de Willamette.
O último final ocorre o jogador concluiu todos os casos, falou com Isabela 2 horas antes do helicóptero chegar e esteve no heliporto no horário combinado. Frank consegue impedir Carlito, mas no processo Brad e Barnaby acabam morrendo. Carlito também morre, mas dá a Frank a chave para o bloqueador de sinal para o mundo exterior, que é liberado por Isabela. Com o sinal liberado, Jessie contata o quartel general, mas somente para ser avisada que ocorrerá uma operação de limpeza na cidade, antes que possa ser escoltada pelos militares, ela se transforma. Ao voltar para a Sala de Segurança, Frank encontra Jessie zumbificada e uma nota de Otis dizendo que ele pegou o helicóptero dos militares e levou o resto dos sobreviventes com ele.

À meia noite do último dia, as forças especiais chegam no shopping e começam a eliminar os zumbis e quem estiver ao alcance. Por volta das 10 horas, 2 horas antes do helicóptero chegar, as forças especiais se retiram.
Frank está ao lado de Isabela, mas ela diz para ele a deixar. Chegando no heliporto, Ed avista Frank à distância, mas enquanto pilota até o local, um zumbi o ataca dentro do helicóptero, fazendo com que caia dentro do parque do shopping. Sem esperanças, Frank desmorona enquanto os zumbis tomam o heliporto. E esse é o final A, o desfecho canônico. Ou pelo menos o desfecho do Modo 72 Horas, não da história.

Modo Estendido

Depois de alcançar o final A no modo 72, o jogo desbloqueia o Modo Estendido, que dá continuidade a história. Após perder todas as esperanças, Isabela resgata Frank dos zumbis. No esconderijo, ela alerta que ele foi infectado, mas que há uma chance de atrasar a transformação, requerendo certos itens espalhados pelo shopping e depois 10 rainhas.
Nesse modo, o jogador deve coletar vários itens espalhados pelo shopping em 24 horas, do contrário Frank se transformará em zumbi e o modo acaba. As praças estão cheias de soldados das forças especiais e drones, enquanto que os Túneis de Manutenção continuam lotados de zumbis. Os itens são muito fáceis de encontrar, inclusive ficam marcados no mapa, a dificuldade está em lidar com os soldados, que são mais resistentes que os mortos vivos. Coletar as rainhas não é difícil, porque como os túneis estão lotados de zumbis, rapidamente é possível encontrar um com uma rainha presa nele.
Ao passar pela Torre Central que foi atingida pelo helicóptero em queda, Frank descobre um túnel subterrâneo, que ele sugere usar para escapar da cidade, e com isso Isabela desenvolve um repelente para afastar os zumbis. Com o inibidor aplicado e o repelente ativo, os dois fogem pelo túnel, mas se deparam com os militares. Eles conseguem pegar um jipe, mas são encurralados pelo líder dos militares, Brock Mason. E aí vem a primeira batalha contra ele.
Isabela irá pilotar o jipe enquanto Frank controla a metralhadora. Mason avança com o tanque, que usará uma mira que quando travada acertará o jipe. Para impedir os tiros, é preciso atirar na mira antes que a trava seja confirmada. Além dos tiros, ele também mandará drones para acertar o jipe.
Para provocar dano no tanque é necessário atirar nas lâmpadas acima das esteiras ou na mira quando o tanque está se preparando para acertar. Não é necessariamente uma batalha difícil, mas é diferente de todas as outras batalhas por ser uma sessão de tiros em trilhos ao invés de uma troca de ataques, tiros e lançamentos.
Com o dano provocado, Mason revela a Frank que foi ele quem conduziu a operação de limpeza em Santa Cabeza, e que se tivesse sido mais eficiente em eliminar todos os presentes, o incidente em Willamette jamais teria ocorrido. Os zumbis invadem o terreno, distraindo Mason o suficiente para Frank se aproximar dele e assim começa a segunda e última batalha contra Mason.
O interessante dessa batalha final é que, diferente das anteriores, o jogador não possui armas ou acesso a itens de cura, deve derrotar Mason apenas usando os punhos e as habilidades que adquiriu até aqui. Isso pode ser problemático porque, não só as opções de causar dano em Mason são limitadas, mas não tem muito como lidar com a horda que se forma em volta do tanque.
Frank consegue derrotar Mason, mas o local está infestado de zumbis. Incapaz de resgatar Isabela e de saber quanto tempo ele ainda tem de vida, ele grita, em desespero. Os créditos

seguintes confirmam que Frank conseguiu escapar de Willamette e expôs o incidente para o mundo, mas não foi capaz de provar a conexão entre o que aconteceu com Santa Cabeza. Mas as pessoas logo se esqueceram do que ocorreu, em meio a outras notícias. E assim se encerra a história do jogo.

Desbloqueáveis

Com o Modo Estendido concluído, libera o Modo Infinito. Nele o jogador deve sobreviver o máximo possível, sem poder salvar, com a quantidade de comida limitada e a vida decrescendo com o passar do tempo. Aqui os sobreviventes se tornam hostis, mas matá-los junto com os psicopatas garante caixas contendo armas e alimentos.
Conseguindo sobreviver por 5 dias no jogo, a Espada Laser é desbloqueada para usar em todos os modos. É uma excelente arma por causar muito dano e ser muito duradoura. Também se o jogador conseguir matar 53.594 zumbis em qualquer modo libera o canhão do Mega Man para usar, que também provoca um dano absurdo e tem uma alta durabilidade. A posse dessas duas armas torna a jornada de resgatar todos os sobreviventes e matar todos os psicopatas mais tranquila.

Conclusão

Jogar Dead Rising pode despertar uma série de emoções, positivas e negativas. O jogo oferece para explorar um local muito rico em detalhes, recheado de locais e itens para interagir; uma variedade muito grande de recursos, por mais que nem todos sejam de fato úteis; e batalhas contra malucos, que podem ser bem punitivas no começo, mas com a progressão do personagem e o uso de itens certos, podem ser tornar bem interessantes; consegue trabalhar bem um tipo de inimigo, que para alguns desde a época em que o jogo saiu está dado como saturado; além de trazer uma história, não necessariamente bem escrita, em poucos momentos é até bem boba, mas que tem um desenrolar interessante e trata de um tema bem relevante na sociedade.
Ao mesmo tempo, a jogabilidade pode parecer bem envelhecida para os padrões atuais, fora a péssima inteligência artificial dos sobreviventes e a implementação do transmissor podem tornar a experiência de Dead Rising muito irritante.
Apesar de seus defeitos serem bem fortes, o jogo se sobressaiu bem em crítica e comercialmente, vendendo 1 milhão e 800 mil unidades durante toda a sua vida no Xbox 360, e mais 1 milhão e 500 mil unidades quando foi relançado para o PS4, Xbox One e PC dez anos depois.
O MT Framework, que foi desenvolvido apenas para o jogo e para Lost Planet, mais tarde foi usado para outros títulos da companhia
Essa boa recepção permitiu o início de uma nova franquia, com lançamentos em outras mídias e novos títulos como continuações.